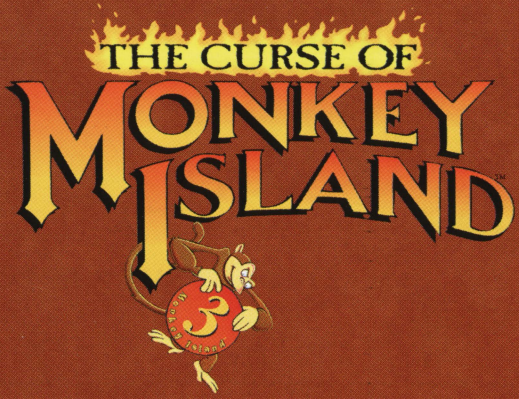
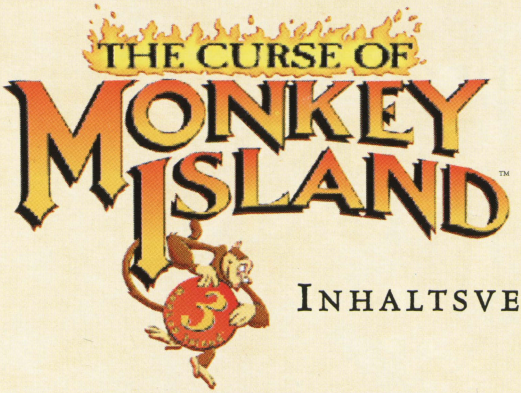
THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

PIRATENTAGEBUCH

LUCAS Arts™



PIRATENTAGEBUCH



Inhaltsverzeichnis

Ahoi, Matrosen!

Einleitung 8

Kommt an Bord!

Installationsanweisungen 9
Wenn es Probleme bei der Installation gibt 11
Starten des Spiels 11
Das Startmenü 12
Affig oder Oberaffig? 13

Das Spiel

Die Geschichte von Monkey Island 16
Die Crew 18

Attacke!

Wie spielt man dieses Spiel? 22
Das Action-Interface 22
Das Gepäck 23
Die Objektzeile 25

Mit anderen Personen sprechen 25
Schiffskampf 26
Das Sichern/ Laden Logbuch 29
Ein Spiel sichern 30
Ein Spiel laden 31
Das Spiel beenden 31

PIRATENWAFFEN 32

TASTATURBELEGUNG 34

LÖSUNGSHILFE
Wie man das erste Rätsel löst 36

WAS ES SONST NOCH ZU WISSEN GIBT!
Unsere Spiele-Philosophie 42
Kundenservice 43
Credits 44

WILLKOMMEN AU
Kommt a

F MONKEY ISLAND
an Bord...

Ahoi Matrosen!

Willkommen bei „The Curse of Monkey Island“! Wenn Ihr nach üblem Gerede oder vergrabenen Knochen sucht, Euch mit leichten Mädchen vergnügen wollt oder eine Rechtfertigung für Gewalttätigkeiten braucht... dann geht auf eine Bruderschafts-Party! Wenn Ihr aber nach einem humoristischen Piratenabenteuer mit einem hilflosen Helden, einem schurkischen Schuft, radikalen Rätseln und mehr Anachronismen sucht als Ihr braucht, um einen Besanmast zu erschüttern, dann ist das hier das richtige Spiel für Euch.

Kommt an Bord!

Installationsanweisungen

1 Schließen Sie alle offenen Fenster auf Ihrem Desktop und beenden Sie alle anderen Anwendungen.

2 Legen Sie Disk 1 von „The Curse of Monkey Island" in Ihr CD-ROM Laufwerk.

3 Es erscheint nun das Installationsmenü von „The Curse of Monkey Island" auf Ihrem Bildschirm. Hier gibt es folgende Optionen:

Installationsmenü

- **The Curse of Monkey Island installieren:** Installiert das Spiel auf Ihrer Festplatte.
- **DirectX 5.0 installieren:** Installiert DirectX 5.0 auf Ihrem System.
- **Readme lesen:** Wir empfehlen Ihnen dringendst diesen Text zu lesen, um die aktuellsten Informationen über das Spiel zu erhalten.
- **Hilfe zur Problembeseitigung:** Hier erhalten Sie detaillierte Informationen zur Installation und zu möglichen Problemen, die dabei auftreten können.
- **The Curse of Monkey Island deinstallieren:** Entfernt das Spiel wieder von Ihrem System.
- **Zurück zu Windows:** Bringt Sie zu Ihrem Desktop.

4 Zum Installieren müssen Sie die Schaltfläche mit der Beschriftung „The Curse of Monkey Island installieren" anklicken. Danach müssen Sie die Anweisungen befolgen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

5 Als nächstes müssen Sie festlegen, in welches Verzeichnis „The Curse of Monkey Island" installiert werden soll. Voreingestellt ist hier das Verzeichnis **C:\Programme\LucasArts\Curse.** (Der Buchstabe für die Festplatte kann jedoch variieren.) Wenn Sie ein anderes Verzeichnis dafür haben möchten, können Sie an dieser Stelle einen beliebigen anderen Verzeichnisnamen eingeben.

6 Es wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, eine Reihe von Verknüpfungen zu erstellen. Eine Verknüpfung erleichtert es Ihnen, das Spiel zu starten. Klicken Sie die entsprechenden Auswahlfelder an, um festzulegen, welche Verknüpfungen Sie nicht haben möchten. Außerdem wird Ihnen ein weiteres Mal die Gelegenheit gegeben, das „Readme" zu lesen.

7 Es wird nun ein „Curse of Monkey Island"-Ordner erstellt. Klicken Sie auf „Weiter", um die Vorgabe (Programme\LucasArts\Curse of Monkey Island) zu übernehmen, lassen Sie einen neuen Ordner erzeugen oder benutzen Sie einen bereits angelegten Ordner. Klicken Sie danach auf „Weiter".

8 Wenn das Spiel nun erfolgreich installiert wurde, wird eine entsprechende Meldung auf dem Bildschirm erscheinen.

9 Nachdem Sie „The Curse of Monkey Island" installiert haben, werden Sie gebeten Microsofts DirectX 5.0 zu installieren, das nötig ist, damit das Spiel einwandfrei funktioniert. Sofern Sie DirectX 5.0 vorher noch nicht auf Ihrem Computer installiert hatten, werden Sie nun aufgefordert dies zu tun.

10 Nun können Sie „The Curse of Monkey Island" spielen.

Wenn es Probleme bei der Installation gibt

Sollten bei der Installation des Spiels Probleme auftreten, lesen Sie die „Hilfe zur Problembeseitigung", um detaillierte Informationen zu erhalten, wie Sie diese Probleme beheben können. Um die „Hilfe zur Problembeseitigung" lesen zu können, müssen Sie:

1 Disk 1 einlegen und auf das „Arbeitsplatz"-Symbol auf Ihrem Desktop doppelklicken.

2 In dem Fenster, das sich nun öffnet, müssen Sie auf das Symbol für Ihr CD-ROM Laufwerk klicken. Dadurch wird das Startmenü aufgerufen.

3 In diesem Menü können Sie die Option „Hilfe zur Problembeseitigung lesen" anklicken.

Starten des Spiels

1 Um das Spiel zu starten, müssen Sie Disk 1 von „The Curse of Monkey Island" in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen. Das Startmenü des Spiels erscheint nun automatisch, sofern die Autostart-Funktion des CD-ROMs eingeschaltet ist.

2 Ist die Autostart-Funktion nicht eingeschaltet, dann müssen Sie den „Curse of Monkey Island"-Ordner auf Ihrer Festplatte suchen und einen Doppelklick auf die Datei CURSE.EXE ausführen. Danach können Sie die Option „The Curse of Monkey Island spielen" im Startmenü anklicken, um das Spiel zu starten.

Das Startmenü

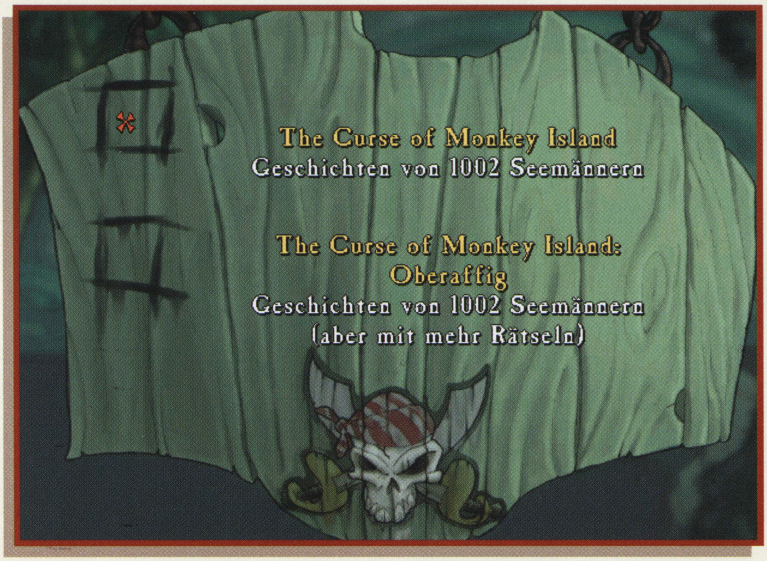
3 Sobald das Spiel installiert ist, erscheint das Startmenü. Dieses Startmenü erscheint jedesmal, wenn Sie Disk 1 von „The Curse of Monkey Island" einlegen, wenn Sie auf das CD-ROM-Symbol einen Doppelklick ausführen oder wenn Sie auf die Datei CURSE.EXE einen Doppelklick ausführen.

Das Startmenü

Im Startmenü von „The Curse of Monkey Island" finden sich folgende Optionen:

- **The Curse of Monkey Island spielen:** Hiermit können Sie das Spiel starten.
- **DirectX 5.0 installieren:** Installiert DirectX 5.0 auf Ihrem System.
- **Readme lesen:** Wir empfehlen Ihnen dringendst, diesen Text zu lesen, um die aktuellsten Informationen über das Spiel zu erhalten.
- **Hilfe zur Problembeseitigung lesen:** Hier erhalten Sie detaillierte Informationen zur Installation und zu möglichen Problemen, die dabei auftreten können.
- **The Curse of Monkey Island deinstallieren:** Entfernt das Spiel wieder von Ihrem System.
- **Zurück zu Windows:** Bringt Sie zurück auf Ihr Desktop.

Wie soll's sein, Kamerad: Affig oder Oberaffig?



Schwierigkeitsgrad-Auswahlmenü

Sobald Sie das Spiel gestartet haben, werden Sie eine wichtige Entscheidung treffen müssen – wollen Sie das normale „The Curse of Monkey Island" spielen oder wollen Sie „The Curse of Monkey Island: Oberaffig" spielen? Den meisten Piraten empfehlen wir „The Curse of Monkey Island" zu spielen – eine liebevoll gestaltete Reise unendlichen Abenteuers mit all diesen Witzen, diesen Rätseln, dieser wunderbaren Grafik und dieser bei Freibeutern so beliebten Musik, die Sie von den Halunken bei LucasArts erwarten können.
Wenn Sie jedoch zur tollkühnen Sorte Pirat gehören, können Sie auch alle Warnungen in den Wind schlagen und „The Curse of Monkey Island: Oberaffig" spielen, um sich den Geist betäuben zu lassen, wenn Sie auf die noch sadistischeren Rätsel und Scherze stoßen.

Lass uns einen Rücke

Vor langer Zeit gab

BLICK WAGEN, KAMERAD

es da diesen Typen...

DIE GESCHICHTE VON MONKEY ISLAND

Wenn dies also Ihr erstes Monkey-Island-Spiel ist (oder wenn Ihr Gedächtnis seit der letzten Entführung durch Aliens etwas löchrig ist), dann fragen Sie sich vielleicht: „Wer ist eigentlich dieser Threepwood, und wie kommt es, daß er sein Tagebuch mitten in der Karibik schreiben muß?" Nun, es fing alles auf Mêlée Island an...

DAS GEHEIMNIS VON MONKEY ISLAND (THE SECRET OF MONKEY ISLAND)

Im ersten Teil des Spiels (The Secret of Monkey Island) sucht der Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood nach Informationen, wie man sich als Pirat zu verhalten hat. Nachdem er den „Einstellungstest" hinter sich gebracht hat (Schatzsuche, Schwertkampf und Diebstahl), trifft Guybrush auf seine große Liebe, Gouverneurin Elaine Marley. Leider stößt er ebenfalls auf seinen Erzfeind, den Untoten Piraten LeChuck, welcher nämlich Elaine entführt hat. Mit der Hilfe der Voodoo-Mama und ein paar weiteren Freunden – wie Stan, einem windigen Gebrauchtschiffhändler – gelingt es Guybrush, LeChuck zu besiegen und seinen Geist in den Karibischen Winden zu verstreuen.

MONKEY ISLAND 2: LECHUCKS RACHE (LECHUCK'S REVENGE)

Im nächsten Teil (Monkey Island 2: LeChuck's Revenge) taucht Guybrush auf Scabb Island auf und ist völlig besessen von der Suche nach dem legendären Schatz von Big Whoop.

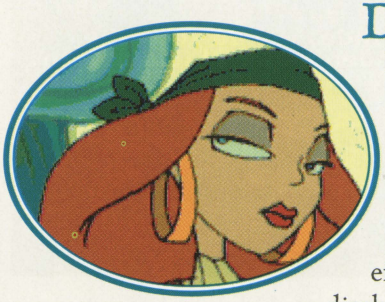
Während dieser Suche verliert er fast die Liebe der wunderschönen Elaine und unterstützt unwissentlich LeChucks ersten Maat, Largo LeGrande, bei der Wiederbelebung des Untoten Piraten als Zombie. Nur mit der Hilfe der Voodoo-Mama und des kurzsichtigen Kartographen Wally ist Guybrush in der Lage zu überleben. Nichtsdestotrotz wird Guybrush schließlich von LeCuck verzaubert, so daß er glaubt, er sei ein kleiner Junge, der auf dem Jahrmarkt der Verdammten gefangen ist.

DER FLUCH VON MONKEY ISLAND (THE CURSE OF MONKEY ISLAND)

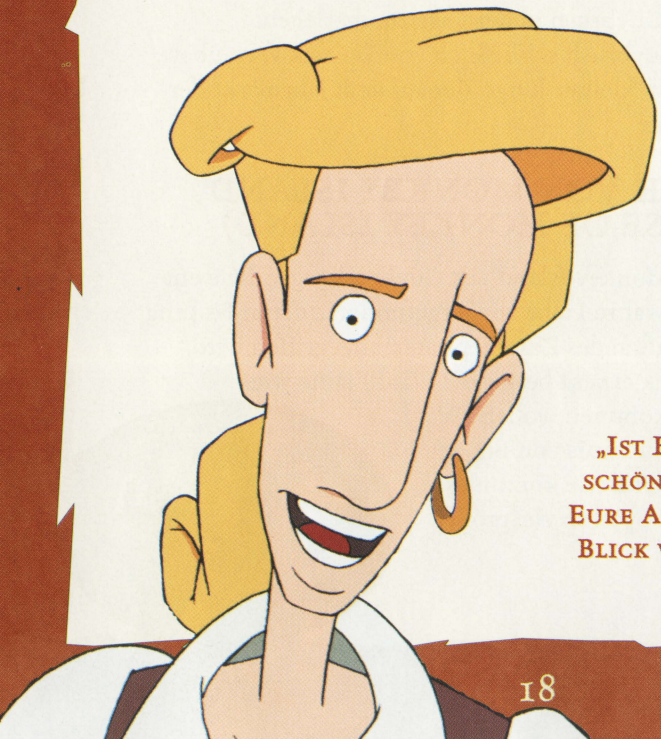
Jetzt, in „The Curse of Monkey Island", ist Guybrush irgendwie entkommen und hat seine wahre Liebe wiedergefunden... deren Festung gerade von den Streitkräften des Zombiepiraten angegriffen wird. Kann Guybrush LeChuck erneut besiegen? Wird Elaine wieder mit ihm zusammenkommen wollen? Wird Guybrush jemals das Geheimnis von Big Whoop kennenlernen? Und wie kommt es, daß Guybrush in diesem Spiel so viel größer aussieht?

„Ich bin Guybrush Threepwood, und ich bin ein mächtiger Pirat... Aber wer sind diese Leute da?“

Elaine Marley



Die beliebte Gouverneurin regiert das karibische Inseldreieck von Mêlée, Scabb und Plunder. Elaine wuchs unter Piraten auf und kann ganz gut auf sich selbst aufpassen. Trotz der ständigen Versuche LeChucks, ihr den Hof zu machen, ist Elaine einzig und allein (wenn auch sporadisch) an Guybrush interessiert. Sie liebt ihn vor allem wegen seiner Inkompetenz.



„Ist Elaine nicht die schönste Frau, auf die Eure Augen jemals einen Blick werfen durften?“

LeChuck

Die Hauptprobleme dieses Untoten Piraten sind, daß er nicht tot bleiben kann, und daß er nicht an Elaine herankommt. Addieren Sie hierzu ein permanentes Hygieneproblem und die Liebe zu sadistischen Quälereien, und Sie werden verstehen, warum über sein Leben niemals ein Musical geschrieben wurde.

Die Voodoo-Mama

Sie ist die mysteriöse Bewahrerin von unheimlichen Kräften aus anderen Welten. Außerdem stammt von ihr das Rezept für die tödliche Gumbosuppe. Immer, wenn Guybrush wirklich in der Klemme sitzt, leistet sie ihm die Hilfe, die er benötigt, um weiterzumachen – so eine Art persönlicher technischer Kundendienst, der Schrumpfköpfe verkauft.

Blutnase, der Pirat (Der Kartograph, der früher als Wally bekannt war)

Wally beschloß, daß es einfacher ist, die Laufbahn zu wechseln als den Rest des Lebens als Gefangener von LeChuck zu verbringen. Abgesehen davon braucht er so keine einzige Kartographen-Konferenz und keine Workshops zum Thema „Längengrad gegen Breitengrad: Die große Diskussion“ oder „Der Äquator: Mehr, als eine imaginäre Linie“ mehr besuchen.

IHR WOLLT ALSO
Da gibt es ein paar Dinge

Pirat werden?

e, die Ihr wissen solltet...

Attacke!

Wie spielt man dieses Spiel?

Der beste Weg, ein Adventure wie „The Curse of Monkey Island" anzugehen, ist, jede Szene genauestens zu untersuchen. Bewegen Sie Ihren Cursor über den ganzen Bildschirm, um zu sehen, welche Gegenstände hervorgehoben werden. Probieren Sie aus die verschiedenen Gegenstände miteinander zu benutzen (selbst jene, bei denen es zunächst keinen Sinn zu machen scheint), und sprechen Sie mit allen Leuten, auf die Sie treffen.

Das Action Interface

Sie werden vielleicht schon bemerkt haben, daß der X-förmige Mauszeiger auf Ihrem Bildschirm rot wird, wenn Sie ihn über bestimmte Objekte bewegen. Sie können also mit Objekten etwas machen, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen und dieser rot wird. Wenn Sie nun die linke Maustaste etwas gedrückt halten, erscheint die Verben-Münze (auch Action Interface genannt). Auf dieser Münze befinden sich drei animierte Symbole, die die verschiedenen Aktionen repräsentieren, die Sie in diesem Spiel vornehmen können. Es sind eine Hand, ein Totenschädel und ein Papagei.

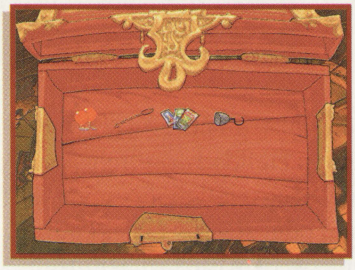
Die greifende Hand repräsentiert die Aktionen „Nimm", „Drücke" oder „Benutze".

Der glubschäugige Totenschädel steht für „Untersuche".

Der sprechende Papagei gibt Ihnen die Möglichkeiten „Rede mit", „Iß", „Trinke", „Probiere", „Puste" oder „Beiß".

Noch während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie das gewünschte Verb auswählen, indem Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Wenn Sie die HAND auswählen, schließt sie sich. Wählen Sie den Totenschädel aus, treten die Augen aus den Augenhöhlen hervor. Wenn Sie den Papageien anwählen, öffnet sich sein Schnabel. Lassen Sie die Maustaste einfach los, um die jeweilige Aktion auszulösen, z.B.: „Untersuche Tür" oder „Nimm Kanonenkugeln".

Wenn Sie den Mauszeiger ganz nach rechts oder links an den Bildrand bewegen, verwandelt er sich in vielen Fällen in einen roten Pfeil. Damit wird angezeigt, daß sich an dieser Stelle ein Ausgang in einen anderen Raum oder an einen anderen Ort befindet. Wenn Sie einmal an diese Stelle klicken, dann geht Guybrush dorthin. Führen Sie einen Doppelklick auf diese Stelle aus, so gelangen Sie sofort in die nächste Szene. Wenn Sie zum ersten Mal in einen Raum gehen, empfiehlt es sich, mit dem Mauszeiger den ganzen Raum abzusuchen, um zu sehen, wo er rot wird (womit Objekte angezeigt werden, mit denen Sie etwas machen können). Nehmen Sie alles auf, was Sie können und sprechen Sie mit jedem, der Ihnen begegnet... schließlich kann man nie wissen, durch welches Ereignis Sie den Hinweis erhalten, der Ihnen bei Ihrem aktuellen Rätsel weiterhilft.



Das Gepäck

In einem Adventure-Spiel können Sie alle Gegenstände ins Gepäck legen, die Sie, bzw. Ihr Spieler, im Verlauf des Spiels einsammeln (zum Beispiel Werkzeuge, Waffen, Nahrung, usw.).

† **Sie können das Gepäck ansehen,** indem Sie die rechte Maustaste betätigen oder die TAB-Taste oder die I-Taste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint dann eine Holztruhe, in der alle Gegenstände abgebildet sind, die Guybrush mit sich herumträgt.

† **Um einen Gegenstand während des Spiels ins Gepäck aufzunehmen,** müssen Sie den Mauszeiger auf diesen Gegenstand positionieren, danach die linke Maustaste einen Moment gedrückt halten, damit die Verben-Münze erscheint und anschließend die HAND auf der Münze auswählen. Sofern der Gegenstand aufgenommen werden kann, wird Guybrush dies nun auch tun. Sobald die Holztruhe mehr Gegenstände enthält als auf dem Bildschirm angezeigt werden können, erscheinen zwei Pfeile, mit deren Hilfe Sie sich den ganzen Inhalt zeigen lassen können.

† **Benutzen können Sie einen Gegenstand aus dem Gepäck,** indem Sie den Mauszeiger darüber bewegen und die linke Maustaste benutzen (Wenn Sie die linke Maustaste länger gedrückt halten, erscheint das Action-Interface). Sie werden feststellen, daß der Mauszeiger nun die Form des gewünschten Gegenstandes angenommen hat. Durch Drücken der Taste „C" können Sie das gleiche erreichen.

† **Wenn Sie den Gegenstand mit einem anderen Gegenstand in Ihrem Gepäck benutzen wollen,** müssen Sie den Mauszeiger auf den anderen Gegenstand bewegen und mit der linken Maustaste anklicken.

† **Wenn Sie den „Mauszeiger-Gegenstand" im Spiel benutzen wollen,** müssen Sie ihn zunächst aus der Holztruhe herausbewegen, damit diese verschwindet und wieder den Spielbildschirm freigibt. Sie können den Gegenstand dann entweder auf die Person oder auf das Objekt bewegen, mit der bzw. dem Sie ihn benutzen wollen. Mit der linken Maustaste können Sie die Aktion dann wie gewohnt ausführen.

† **Sie können einen „Mauszeiger-Gegenstand“** wieder ins Gepäck legen, indem Sie ganz einfach die rechte Maustaste betätigen. Der Mauszeiger bekommt dann wieder seine gewohnte Form.

Die Objektzeile

Die Objektzeile ist der Satz am unteren Bildrand, der beschreibt, was Guybrush gerade machen soll. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Objekt bewegen oder das Action-Interface benutzen, werden Sie sehen, daß in der Objektzeile ein Satz gebildet wird, der beschreibt, was Guybrush macht, sobald Sie die linke Maustaste drücken. Nehmen wir ein Beispiel: Sie bewegen den Mauszeiger auf die Kanone, lassen die Verben-Münze erscheinen und wählen die HAND aus. In der Objektzeile wird dann entsprechend folgender Satz erscheinen: „Benutze Kanone“. Wenn Sie die Objektzeile als störend empfinden, können Sie mittels der Taste „F1“ das SICHERN/LADEN-Menü aufrufen und die Option „Objektzeile zeigen“ abschalten (für genauere Angaben hierzu können Sie auch im Kapitel „Das Sichern/ Laden Logbuch“ nachschlagen).

Mit anderen Personen sprechen

Wenn Sie wollen, daß Guybrush in diesem Spiel auch etwas erreicht, dann muß er mit anderen Personen sprechen.

† **Um mit anderen Personen sprechen zu können,** müssen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Person bewegen und durch Gedrückthalten der linken Maustaste das Action-Interface aufrufen. Sobald Sie hierauf den PAPAGEI ausgewählt haben, erscheint im unteren Bildschirmbereich eine Auswahl von möglichen Sätzen, die Guybrush zu der anderen Person sagen kann. Wenn mehr Sätze zur Auswahl stehen als auf dem Bildschirm angezeigt werden können,

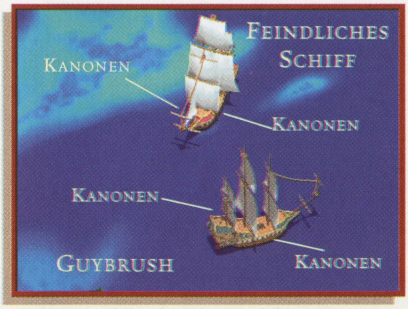
erscheinen zusätzlich zwei Pfeile, mit deren Hilfe Sie alle Sätze anwählen können. Zum Auswählen eines Satzes, den Guybrush sagen soll, müssen Sie diesen lediglich mit der linken Maustaste anklicken. Unterhalten Sie sich solange auf diese Weise mit den anderen Personen, bis Sie keine weiteren Informationen mehr von ihnen bekommen (oder zumindest solange, wie sie mit Ihnen reden wollen; einige Personen sind kommunikativer als andere).

Schiffskampf

An einer Stelle im Spiel wird Guybrush Kapitän eines eigenen Schiffes. Es wird sich dann auch nicht vermeiden lassen, daß er in eine Reihe von Schiffskämpfen verwickelt wird. Käpt'n Guybrush wird dann von einem seiner Crew-Mitglieder gefragt, ob er bei seinen Seekämpfen Hilfe benötigt. Wenn er sagt, daß er tatsächlich Hilfe braucht, werden die Seeschlachten lächerlich einfach sein. Ansonsten können Sie sich mit ganzem Herzen in eine semi-authentische Aufarbeitung eines Zeitalters stürzen, das gezeichnet ist von großen Schiffen und mutigen, langhaarigen Piraten, die Ohrringe und seidene Hemden tragen und deren Gesichter über dem rechten Auge von Narben verziert sind.

Sollten Sie an einem beliebigen Zeitpunkt während dieser Seeschlachten zu dem Schluß gelangen, daß dies alles sehr aufreibend

ist und Sie eigentlich für ein Adventure-Spiel bezahlt haben, und nicht für eine Seeschlacht-Simulation aus dem 17. Jahrhundert, können Sie ganz einfach mit Ihrer Besatzung reden und um Hilfe bei den Seeschlachten bitten. Eine Seeschlacht beginnt für Guybrush an der Navigationskarte mit kleinen Modell-Piratenschiffen. Es sind dann drei Schiffe zu sehen: Guybrushs Schiff (das still steht), ein Schiff mit der Beschriftung „?“ und ein Schiff mit der Beschriftung „Röchelieu“. Käpt'n Röchelieu hat die besten Kanonen, und unser Held wird zunächst nicht in der Lage sein, ihn herauszufordern. Sie sollten also auf das Schiff mit der Beschriftung „?“ doppelklicken, bis Guybrushs Schiff dessen Weg kreuzt. Sobald dies geschieht, wechselt der Bildschirm zu einer Teilansicht des Seebereichs, in dem die zwei Schiffe sich treffen.



Guybrushs Schiff erscheint zuerst auf dem Bildschirm und kommt von der linken Seite angesegelt. Mit der linken Maustaste können Sie das Schiff steuern, während Sie mit der rechten Maustaste die Kanonen abfeuern können (Sie können auch folgende Tasten benutzen: Cursor links – Schiff nach links lenken; Cursor rechts – Schiff

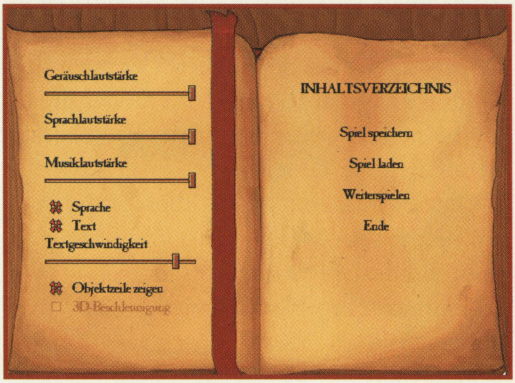
nach rechts lenken; TAB – Kanonen abfeuern). Denken Sie dran, daß sich die Kanonen an der Seite Ihres Schiffs befinden. Sie sollten also Ihr Schiff so steuern, daß das gegnerische Schiff sich längsseits Ihres Schiffes befindet. Dann können Sie feuern und hoffen, daß das gegnerische Schiff sich in einem so ungünstigen Winkel befindet, daß es Sie beim Zurückschießen nicht trifft. Sie haben drei Kanonen an jeder Seite Ihres Schiffs. Jede einzelne davon kann bei Treffern auch beschädigt werden, so daß sie anschließend nicht mehr funktioniert. Das Nachladen nach dem Feuern dauert 10 Sekunden.

Wenn Sie die Seeschlacht verlieren, befindet sich Guybrush wieder an Deck seines eigenen Schiffs, und Sie müssen erneut einen Blick auf die Navigationskarte werfen. Diesmal ist das Schiff, das ursprünglich mit „?“ beschriftet war mit etwas wie „Nicht sehr furchterregende Piraten“ beschriftet. Sie müssen es wieder und wieder angreifen, bis Sie es besiegt haben. Sollten Sie einmal versehentlich das falsche Schiff angegriffen haben, können Sie die ESC-Taste drücken, um die anstehende Seeschlacht abzubrechen.

Wenn Sie die Seeschlacht gewinnen, findet sich Guybrush auf dem Deck des gegnerischen Schiffs wieder, um seinen Widersacher zu einem Schwertkampf herauszufordern. Wenn Guybrush verliert, muß er zu seiner Navigationskarte zurückkehren und das gleiche Schiff erneut angreifen (eine weitere Seeschlacht ist nicht nötig, wenn man das gleiche Schiff ein weiteres Mal angreift), bis er den anderen Kapitän im Schwertkampf besiegt hat. Sobald Guybrush das Duell gewonnen und die Beute genommen hat, muß er wieder einen Blick auf die Karte werfen und nach Puerto Pollo segeln (in der oberen, linken Ecke der Karte), um die Bewaffnung des Schiffs aufzurüsten. Mit den besseren Kanonen kann Guybrush wieder die Karte studieren und nach einem neuen Schiff suchen, das mit „?“ beschriftet ist. So kann Guybrush sich durchkämpfen, bis er seine Kanonen nicht weiter aufrüsten kann und an einem Punkt angelangt ist, an dem er es mit Käpt'n Röchelieu aufnehmen kann.

Das Sichern / Laden Logbuch

Um Spielstände zu sichern und zu laden, sowie andere Spielparameter einzustellen, können Sie die Taste „F1“ drücken, um das SICHERN/LADEN LOGBUCH aufzurufen. Dort stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:



† **Spiel speichern:** Zum Sichern eines Spielstandes. Details finden Sie im Kapitel „Ein Spiel sichern“.

† **Spiel laden:** Zum Laden eines Spielstandes. Details finden Sie im Kapitel „Ein Spiel laden“.

† **Weiterspielen:** Zum Beenden des SICHERN/LADEN Logbuchs. Das aktuelle Spiel wird fortgesetzt.

† **Ende:** Beendet das Spiel.

† **Geräuschlautstärke:** Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke der Geräusche im Spiel verändern. Schieben Sie ihn nach rechts, werden sie lauter. Schieben Sie ihn nach links, werden sie leiser.

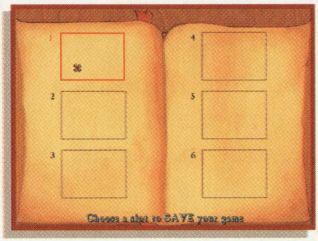
† **Sprachlautstärke:** Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel verändern.

† **Musiklautstärke:** Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke der Musik im Spiel verändern.

† **Sprache:** Mit dieser Option können Sie die Sprachausgabe ein- und ausschalten.

† **Text:** Hier können Sie festlegen, ob der gesprochene Text auch angezeigt werden soll oder nicht.

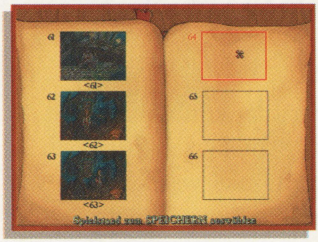
† **Textgeschwindigkeit:** Wenn Sie die Optionen SPRACHE und TEXT beide eingeschaltet haben, werden die Dialoge im Spiel gesprochen und außerdem auch auf den Bildschirm geschrieben. Bewegen Sie diesen Schieberegler nach links oder rechts, um die Geschwindigkeit festzulegen, mit der die Dialoge auf dem Bildschirm erscheinen. Je weiter rechts der Schieberegler steht, desto schneller erscheinen die Texte.



† **Objektzeile zeigen:** Mit dieser Option können Sie einstellen, ob die Objektzeile während des Spiels im unteren Bildbereich eingeblendet werden soll oder nicht.

† **3D-Beschleunigung erlauben:** Klicken Sie diese Option an, und schauen Sie selbst, was passiert.

Ein Spiel sichern



Um einen Spielstand zu sichern (wir empfehlen Ihnen, dies möglichst oft zu tun), müssen Sie zunächst die „F1"-Taste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint dann das SICHERN/ LADEN LOGBUCH.

1 Zum Speichern eines Spielstandes müssen Sie auf die Option „Spiel sichern" im SICHERN/ LADEN LOGBUCH klicken. Auf dem Bildschirm erscheinen dann 6 durchnumerierte Rahmen, die sich auf den Seiten von Guybrushs Logbuch befinden. Wenn bereits alle Rahmen mit Bildern gefüllt sind, können Sie auf die roten Pfeile klicken, um zu leeren Rahmen umzublättern.

2 Bewegen Sie den Mauszeiger in einen der leeren Rahmen und drücken Sie die linke Maustaste. In dem Rahmen erscheint dann ein Foto von der aktuellen Spielsituation.

3 Geben Sie nun einen Namen für den Spielstand ein. Sinnvollerweise sollte der Name Informationen enthalten, die es Ihnen später vereinfachen, festzustellen, was in diesem Spielstand gerade vor sich ging. Beispiele hierzu wären: „Schwertkampf" oder „Schatzkarten Raetsel".

4 Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, müssen Sie die ENTER-Taste drücken. Wollen Sie den Spielstand doch nicht speichern, können Sie stattdessen die ESC-Taste drücken.

5 Jegliche Einstellungen, die Sie eventuell verändert haben (Lautstärke, Text, Schwierigkeitsgrad) sind unabhängig von den gespeicherten Spielständen und brauchen nicht jedesmal angepaßt zu werden.

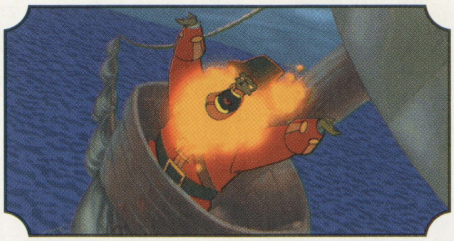
Ein Spiel laden

Zum Laden eines Spielstandes müssen Sie zunächst die „F1"-Taste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint dann das SICHERN/ LADEN LOGBUCH.

1 Klicken Sie auf den Menüpunkt „Spiel laden" im Logbuch.
2 Klicken Sie auf das Bild des Spielstandes, den Sie laden möchten.
3 Wenn das Bild des Spielstandes, den Sie laden wollen, nicht sehen können, müssen Sie den Mauszeiger ganz nach rechts oder ganz nach links bewegen, bis er sich in einen roten Pfeil verwandelt. Damit können Sie dann auf weitere Seiten blättern.
4 Klicken Sie auf das rote Lesezeichen, um sich das Inhaltsverzeichnis des Logbuchs anzeigen zu lassen.

Das Spiel beenden

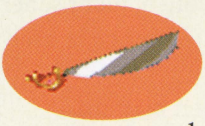
Zum Beenden des Spiels gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen können Sie mit der „F1"-Taste das SICHERN/ LADEN LOGBUCH aufrufen und dort den Menüpunkt „Ende" anwählen. Zum anderen können Sie während des Spiels die Tastenkombination ALT-X drücken. Es folgt eine Sicherheitsabfrage, die Sie durch Drücken der Taste „J" bestätigen oder durch Drücken der Taste „N" verneinen können.



Piratenwaffen

Piraten führen ein rauhes und abenteuerliches Leben. Deshalb benötigen sie auch Waffen... und zwar nicht nur herkömmliche Waffen, wie ein Entermesser, eine Pistole oder eine Kanone. Sobald er sich einmal in der Klemme befinder, ist der gerissene (oder verzweifelte) Pirat in der Lage, gewöhnliche Haushaltsgeräte in Waffen zu verwandeln. Denn bei den hygienischen Verhältnissen (oder bei dem Mangel an solchen), die unter Piraten herrschen, kann es sogar tödlich sein, wenn man sich den Finger an einem Bogen Papier schneidet.

Das Entermesser

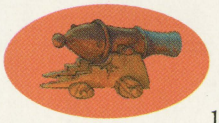


Jeder Pirat, der was taugt, trägt ein Schwert mit sich herum, denn er weiß nie im Voraus, wann ein anderer Bandit ihn herausfordert. Natürlich wird der Schwertkampf in den karibischen Gebieten, in denen sich Guybrush aufhält, immer von Beleidigungen begleitet. Die Zunge eines Piraten muß mindestens so scharf sein wie seine Klinge, wenn er an seinen Schätzen hängt. **SCHADEN:** Ein Punkt (und der ist am Ende der Klinge... klar?).

Die Pistole

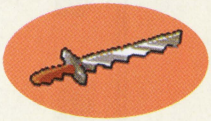
Feuerwaffen sind zur Zeit unserer Geschichte noch immer recht primitiv, deshalb werden sie im wesentlichen in Situationen genutzt, in denen nur einmal geschossen wird, z.B.: in einem Duell um die Ehre. **SCHADEN:** Entweder .45 oder .38. **REICHWEITE:** Etwa zehn Schritte.

Die Kanone



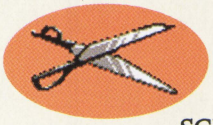
Zu Guybrushs Zeit sind Kanonen so ziemlich die ultimative Waffe. Man kann damit Schiffe versenken und Festungen in Schutt und Asche legen. Selbst ein verarmter Pirat könnte sich wahrscheinlich eine einfache Kanone für sein Schiff leisten. Eine leistungsfähige und qualitativ hochwertige Kanone jedoch kostet jede Menge geraubtes Geld. Ein Anfängerpirat muß sich erst nach oben kämpfen, schlecher bewaffnete Schiffe angreifen und deren Waffenbudget plündern. **SCHADEN:** Schwarzes Loch. **REICHWEITE:** Abhängig von Rüstungsgrad und Windwiderstand, aber nachdem diese Faktoren bestimmt wurden, kann die Reichweite ganz einfach mit folgender Formel berechnet werden: Reichweite = $(2v^2 * \text{Cos}(F) * \text{Sin}(F)) : G$. Oder, wie der Randalierende Rucksack Newton, der Piratenphysiker, einst sagte: „Hör' nich' auf zu schießen, bis sie sinken".

Das gezackte Brotmesser



Obwohl Guybrush der Meinung ist, daß das gezackte Brotmesser bei der Verteidigung wenig hilft, kann er doch einigen Schaden mit einem Messer anrichten, mit dem man sogar Holz sägen kann. **SCHADEN:** Siehe Entermesser.

Die Schere



Nur Piratenfriseure setzen sie als Waffe ein. Aber sie ist vielleicht recht hilfreich bei einem Überfall durch Hydrangea oder Bougainvillea. **SCHADEN:** Eine blitzblanke Murmel.

Die Cremetorte

Als Waffe wird sie nur von Ratten eingesetzt. **SCHADEN:** Zuckerschock. **REICHWEITE:** Abhängig von der Flockigkeit des Eischnees und vom Gewicht des Tortentellers.

Tastaturbelegung

F1 = Spieloptionen (Sichern, Laden, Beenden, Texteinstellungen und Lautstärken)

Tab oder I = Gepäck öffnen/ schließen

C = Den Gegenstand im Gepäck, auf den der Mauszeiger zeigt, zum Mauszeiger machen.

T = Sprechen, Probieren (im Sinne von „Schmecken"), Essen

U = Benutzen, Aufnehmen, Drücken, Ziehen, Öffnen

E = Untersuchen, Ansehen, Lesen

D = Überprüfen, ob Sie „Normal" oder „Oberaffig" spielen

Esc = Zwischensequenz beenden

Shift + W = Die Credits ansehen

Tab = Kanonen während einer Seeschlacht abfeuern

Alt + X oder Alt + Q = Spiel beenden

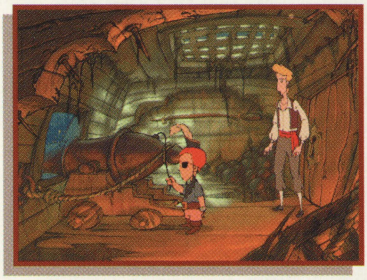
← = Backbord → = Steuerbord
(Damit das Schiff nach links oder rechts gesteuert wird, Ihr Landratten!)

ACHTUNG!

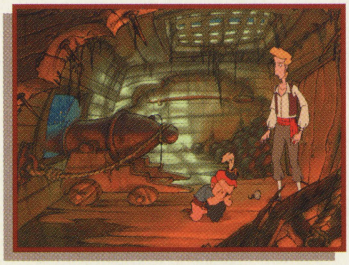
Die nächsten Seiten beinhalten Lösungen für Rätsel und ausdrückliche Hinweise für das erste Kapitel in „The Curse of Monkey Island". Um Ihnen zu zeigen, wie bestimmte Möglichkeiten des Spiels genutzt werden können und, um Ihnen eine kleine Starthilfe zu geben, haben wir diese Lösungshinweise für Sie aufgeschrieben. Wenn Sie jedoch ganz allein auf die Probe gestellt werden und alles ohne Hilfe lösen wollen, dann sollten Sie erst auf Seite 42 weiterlesen.

Lösungshilfe

Wie man das erste Rätsel löst

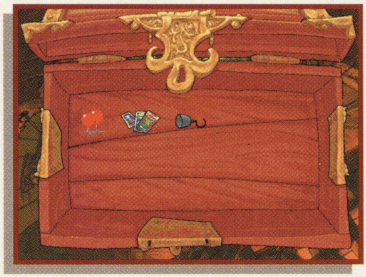


Hier ist also nun der arme Guybrush; gefangen im Rumpf von LeChucks Schiff. Wenn Sie versuchen durch die Tür oder andere mögliche Ausgänge zu gelangen, werden Sie schnell feststellen, daß es keinen Ausweg zu geben scheint. Abgesehen davon wird Guybrush auch noch von diesem bedrohlich aussehenden Piraten bewacht. Nun, streng genommen ist er eher ein recht verweichlicht aussehender Pirat, aber er hat eine Pistole und zögert nicht, sie zum Drohen einzusetzen. Vielleicht sollten wir besser mit ihm reden. Um mit ihm zu reden, müssen Sie den Mauszeiger auf den kleinen Piraten bewegen, die linke Maustaste gedrückt halten und somit die Verben-Münze aufrufen. Wählen Sie den Papagei aus, um mit dem Piraten zu reden. Es erscheinen im unteren Bildschirmbereich mehrere mögliche Sätze, von denen Sie sich einen aussuchen können. Um so schnell wie möglich durch diesen Dialog zu kommen, müssen Sie die Zeilen 2, 2, 6, 5 und 5 auswählen. Wenn Ihnen aber nach Plaudereien ist, können Sie natürlich auch beliebige andere Dialoge auswählen. Diese Zeilen in dieser Reihenfolge stellen lediglich die schnellstmögliche Variante des Gesamtdialogs dar.



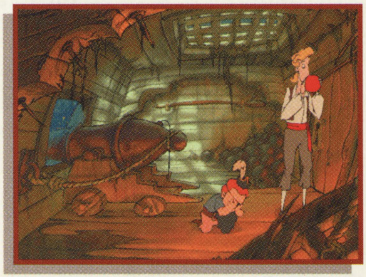
Wally hat nun also seinen Haken beiseite geworfen. Eine der Hauptregeln bei Adventure-Spielen ist, daß man alles mitnimmt, was nicht festgenagelt ist. Lassen Sie Guybrush also den Haken aufnehmen, der dann ins Gepäck kommt.

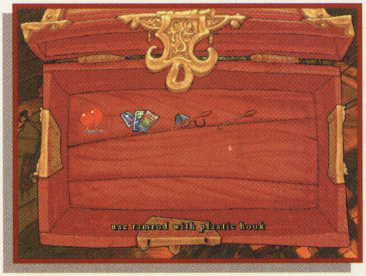
Zum Aufnehmen des Hakens müssen Sie den Mauszeiger darüber plazieren, die linke Maustaste gedrückt halten, um die Verben-Münze aufzurufen, und zum Schluß die Hand auswählen.



Wenn Sie einen Blick auf das Gepäck werfen (rechte Maustaste drücken), werden Sie feststellen, daß sich darin der Haken, Wallys Piratenlektüre sowie ein paar Heliumballons befinden.

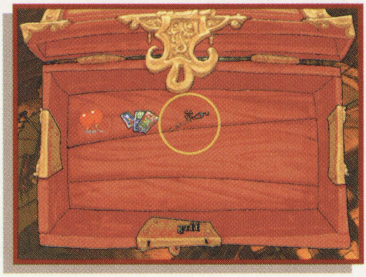
Wenn Sie hier oder an jeder beliebigen anderen Stelle im Spiel Spaß mit Guybrush haben wollen, dann lassen Sie ihn seinen Mund mit den Heliumballons benutzen. Öffnen Sie hierzu mit einem Rechtsklick das Gepäck und bewegen Sie den Mauszeiger auf die Heliumballons. Halten Sie nun die linke Maustaste gedrückt, um die Verben-Münze erscheinen zu lassen und wählen Sie den Papagei aus. VIEL SPASS!





Ein weiterer Gegenstand, den Sie in diesem Raum aufnehmen können, ist der Ladestock für die Kanone. Er ist an der Rückwand des Raums aufgehängt. Wally wird ihn nicht benötigen, da die Kanone selbstnachladend ist.

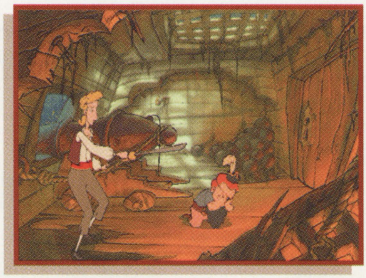
Sie können den Haken mit dem Ladestock benutzen, um einen Enterhaken herzustellen. Der ist recht nützlich, wenn Sie bestimmte Dinge aus dem Wasser fischen wollen (Rechtsklick, um das Gepäck zu öffnen. Den Mauszeiger auf dem Haken plazieren, anschließend ein kurzer Linksklick. Der Mauszeiger verwandelt sich in den Haken, den Sie auf dem Ladestock plazieren können. Nach einem weiteren Linksklick vereinen sich die zwei Gegenstände zu einem Enterhaken, der sich dann in Ihrem Gepäck befindet).



Da Wally damit beschäftigt zu sein scheint, mit seiner Persönlichkeit klarzukommen, können Sie jetzt die Gelegenheit nutzen und die Kanone ausprobieren... Sie wollten doch schon immer mal eine abfeuern, oder? (Plazieren Sie den Mauszeiger auf der Kanone, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um die Verben-Münze erscheinen zu lassen, und wählen Sie die Hand aus.) Sobald Sie einen Blick auf das Schußfeld der Kanone werfen können, werden Sie feststellen, daß dort vier Boote sind, die es zu versenken gilt. (Bewegen Sie die Maus, um die Kanone auszurichten, und benutzen Sie die linke Maustaste, um sie abzufeuern.) Nachdem Sie die Boote alle versenkt haben, befindet sich Guybrush wieder im Kanonenraum des Schiffs. Bewegen Sie dort den Mauszeiger auf die Kanonenluke, so daß sich der Mauszeiger in einen roten Pfeil verwandelt. Mit einem Linksklick können Sie Guybrush nach draußen klettern lassen.

Bei einem Blick auf das Wasser findet Guybrush nun ein treibendes Schifftrümmerstück sowie einen Totenschädel. Man kann nie wissen, wann sich solche Trümmer einmal als nützlich erweisen werden, deshalb sollten Sie den Enterhaken benutzen, um das Trümmerstück ein-

zusammeln. In Ihrem Gepäck findet sich anschließend ein Entermesser. (Rechtsklick, um das Gepäck zu öffnen. Einfacher Linksklick auf den Enterhaken, diesen aus dem Bereich der Holztruhe herausbewegen und anschließen mit der linken Maustaste auf das Trümmerstück klicken.) Sollte Murray, der vor sich hin treibende Totenschädel, Ihnen Ärger bereiten, können Sie den Enterhaken auch mit ihm benutzen.



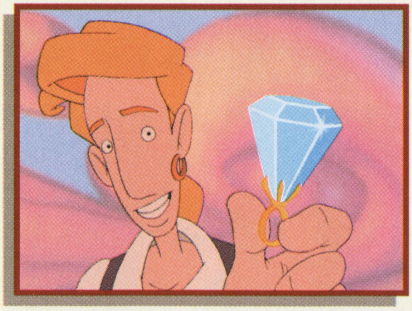
Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Luke, so daß er sich in einen roten Pfeil verwandelt. Mit einem Linksklick können Sie Guybrush wieder ins Schiffsinnere befördern. Dort werden Sie feststellen, daß die Kanone nur mit einem Halteseil an der Bordwand befestigt ist. Es könnte interessant sein, zu beobachten, was passiert, wenn die Kanone nicht befestigt ist. Benutzen Sie das Entermesser mit dem Halteseil für die Kanone. (Rechtsklick, um das Gepäck zu öffnen, danach ein Linksklick auf das Entermesser. Bewegen Sie dieses aus dem Bereich der Holztruhe heraus und plazieren Sie es auf dem Halteseil, um dieses mit der linken Maustaste anzuklicken.) Und jetzt können Sie ein weiteres Mal die Kanone benutzen.

KA-BUMM!

Guybrush befindet sich nun in der Schatzkammer des Schiffs. In diesem Raum gibt es viele Gegenstände, die für ihn interessant sind und die er ausprobieren sollte. Ein bißchen links von Guybrushs Position, ein Stückchen in den Raum hinein, befindet sich ein kleiner Beutel mit Spielgeld. Nehmen Sie ihn auf. (Den Mauszeiger auf den Beutel bewegen, die linke Maustaste gedrückt halten, so daß die Verben-Münze erscheint, anschließend die Hand auswählen.)

Dort, wo der Beutel lag, ist nun ein Diamantring zu sehen, den Sie ebenfalls aufnehmen sollten. Alles, was sich nun noch zwischen unserem Helden und der Freiheit befindet, ist das Bullauge aus Glas. Nun denken Sie einmal nach... was kann Diamant mit Glas machen?

Richtig... benutzen Sie den Diamantring mit dem Bullauge (Rechtsklick, um das Gepäck zu öffnen, Linksklick auf den Ring.



Bewegen Sie diesen aus dem Bereich der Holztruhe heraus, auf das Bullauge und benutzen Sie ein weiteres Mal die linke Maustaste), und Guybrush wird an Land und in Kapitel 2 des Spiels gespült.

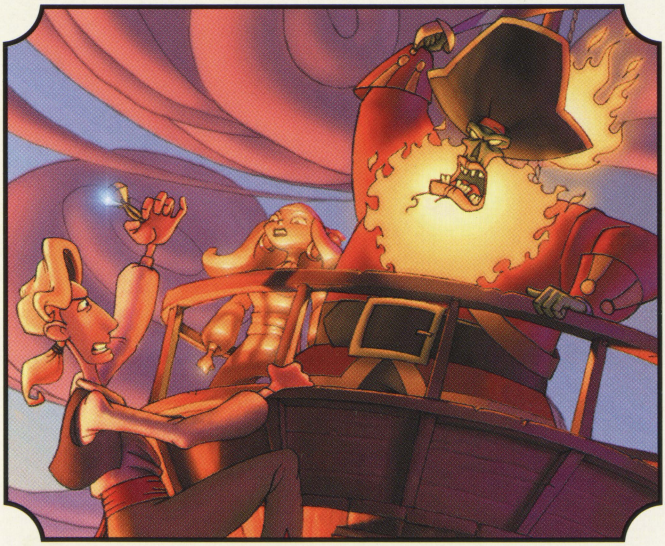
Von hier aus sind Sie auf sich allein gestellt.
VIEL GLÜCK!

Was es sonst noch zu wissen gibt

Unsere Spiele-Philosophie

Wir glauben, daß Sie Spiele kaufen, um unterhalten zu werden, nicht um jedes Mal, wenn Sie einen Fehler machen, gleich über Bord geworfen zu werden. Also lassen wir Sie nicht am Strand auflaufen und das Spiel zu einem abrupten Ende gelangen, wenn Sie (in bester Piratenmanier) an einem Ort aufschlagen, den Sie nie zuvor gesehen haben oder Ihren Gegner mit Ihrem spritzigen Geist vernichten. Jedesmal, wenn Sie Guybrush in die Klemme bringen, können Sie ihn auch wieder herausholen.

Wir empfehlen Ihnen jedoch, daß Sie das Spiel regelmäßig speichern, weil es 1.) ein umfangreiches Spiel ist... Sie sollten vielleicht zwischendurch etwas essen, und 2.) Sie vielleicht noch einmal ein paar Schritte zurück machen wollen, um zu sehen, wie sich die Handlung verändert, wenn Sie in einigen Dialogen bestimmte andere Dinge sagen, oder einfach nur andere Sachen machen. Das ist es, was dafür sorgt, daß Computerspiele dem wirklichen Leben so sehr gleichen!



Kundenservice

Wir stellen Ihnen eine ganze Reihe von Dienstleistungen zur Verfügung, um Sie über die neuesten Informationen und Spiele auf dem Laufenden zu halten sowie um Ihnen Hinweise und Unterstützung beim Spielen und technische Hilfe zur Verfügung stellen.

Technischer Kundendienst:

Sollten Sie technische Probleme mit "The Curse of Monkey Island" haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.
Telefon: 0 21 31 - 965 110 (montags bis freitags 8.00 bis 15.00 Uhr).

Hotline:

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: Montags, mittwochs und freitags von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Telefon: 0 21 31 - 965 111. Bitte haben Sie etwas Geduld.

E-Mail oder Modem:

Wenn Sie im Besitz eines Modems oder einer ISDN-Karte sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken.
Die Modem-Nummer ist: 0 21 31 - 965 222.
Die ISDN-Nummer ist: 0 21 31 - 965 223.

Bestellservice:

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette? Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.00 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 113.

Internet:

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM
oder
HTTP://WWW.LUCASARTS.COM

Alle Mann an Deck!

All die „kleinen" Leute der Mannschaft

Story, Design & Project Leads
Larry Ahern
Jonathan Ackley

Programmers
Chuck Jordan
Chris Purvis
Jonathan Ackley

Lead Background Artist
Bill Tiller

Background Artists
Maria Bowen
Kathy Hsieh

Lead Animator
Marc Overney

2D Animation
Derek Sakai
Kevin Micallef
Graham Annable
Anson Jew
Yoko Ballard
Charlie Ramos
Chris Miles
Vamberto Maduro

3D Animation
Daniel Colon, Jr.

2D Cleanup and In-Betweens
Oliver Sin

Art & Animation Director
Larry Ahern

Lead Render Artist
Kim Balestreri

Render Artists
Marcia Thomas
Thomas Arndt
Roger Tholloug

Art Technicians
Livia Mackin
Michelle Harrell
Kim Gresko
C. Andrew Nelson

Post Production Visual Effects
C. Andrew Nelson

Music Composer
Michael Land

Music Producers
Michael Land
Hans Christian Reumschuessel

Music Engineer/Mixer
Hans Christian Reumschuessel

Voice Director & Producer
Darragh O'Farrell

Senior Voice Editor
Khris Brown

Voice Editors
Coya Elliott
Cindy Wong

Voice Department Coordinator
Peggy Bartlett

Sound Design
Clint Bajakian
Julian Kwasneski

System Programming
Aric Wilmunder

Scumm System
Aric Wilmunder
Aaron Giles
Brad P. Taylor

Insane Animation System
Vince Lee
Matt Russell

iMUSE Music System
Michael McMahon
Michael Land
Peter McConnell

Lead Tester
Dan Pettit

Testing
Deedee Anderson
Matthew Azeveda
Jo 'Capt. Tripps' Ashburn
John Buzolich
John Castillo
Tim Chen
Leyton Chew
Scott Douglas
Morgan Gray
Greg Land
Colin Munson
Theresa O'Connor
Charles Smith
Lee Susen
Scott Tingley
Randy Tudor
Paul Zabierek

Senior Compatibility Technician
Chip Hinnenberg

Compatibility Technicians
James Davison
Lynn Selk
Kevin Von Aspern
Jason Lauborough

Production Manager
Camela Boswell

Production Coordinator
Kellie Tauzin

Product Marketing Manager
Tom Byron

Based on Characters Created by
Ron Gilbert

Script Writers
Jonathan Ackley
Larry Ahern
Chuck Jordan
Chris Purvis

Additional Design
Chuck Jordan
Chris Purvis
Tim Schafer

Storyboards
Marc Overney
Bill Tiller

Concept Art
Derek Sakai
Marc Overney
Kevin Micallef
Larry Ahern
Bill Tiller
Steve Purcell
Ken Macklin

Additional 2D Animation
David Bogan
Chris Schultz
Oliver Sin
David DeVan

Additional Backgrounds
Chris Hockabout
Bill Eaken

Installer & Launcher
Darren Johnson

Additional Programming
Livia Mackin
Gary Keith Brubaker
Aaron Giles

Additional Testing
Tabitha Tosti
Bob McGehee
Thomas Scott
Beau Kayser

International Programming
Judith Lucero

International Lead Tester
Adam Pasztory

Burning Goddesses
Wendy Kaplan
Kellie Walker

Manual Writers
Jo 'Capt. Tripps' Ashburn
Mollie Boero

Manual Designer
Patty Hill

Package Design
Soo Hoo Design

Package Cover Art
Bill Tiller
Larry Ahern

Technical Writers

Chip Hinnenberg
Lynn Selk

STRATEGY GUIDE
Jo 'Capt. Tripps' Ashburn

ADDITIONAL ART TECHNICIANS
Tabitha Tosti
Stephen Kalning
Doug Shannon
Aaron Muszalski
Michael Levine

SHIP MODEL CONSTRUCTION
Wesley Anderson

"STAN'S THEME" BY
Peter McConnell

VOICE RECORDING ENGINEERS
Ernie Sheesley
Elliot Anders

ASSISTANT ENGINEER
Laurie Bean

VOICE RECORD LOCATION
Screenmusic Studios

LUCASARTS VOICE ENGINEER
Jeff Kliment

ADDITIONAL PRODUCTION COORDINATION
Susan Upshaw
Linda Grisanti

VARIABLE BIT RATE ADAPTIVE PULSE CODE/MODULATION WITH DYNAMIC ERROR CORRECTION
Steve Splinter
Paul Wenker

"MONKEYS ARE LISTENING" CONCEPT
Casey Ackley

SPECIAL THANKS TO
Kristi Dechairo
Casey Donahue Ackley
Laura, Michael & Nancy Ackley
Mark Petersen & Dr. Janet Halesbo
Lisa Hansen
Cherie Micallef
Peter Hively
Stephanie Colon
Charles, Pat, & Skip Jordan
Amy Tiller
Alfredo Ignacio
Lee Ballard
Dee Overney
John Lyons
Peter McConnell
David Levison
Collette Michaud
Steve Purcell
Everyone at Transaction Software Technologies
Tim Schafer
Sean Clark
Michael Stemmle
Hal Barwood
Tony Hsieh
Stephen R. Shaw
Bret Mogilefsky
Garry Gaber
Melissa Gaber
Mark Christiansen
Gabriel McDonald
Donald Ago
Bob Roden
Krista Hand
Annita Motte
Angie Brown
Jeff Grunden
Dave Grossman
Tami Borowick
Ron Gilbert

VERY SPECIAL THANKS TO
George Lucas

DEDICATED TO the Memory of Bret Barrett

DIE CHARAKTERE

Guybrush Threepwood: DOMINIC ARMATO
Governor Elaine Marley/Son Pirate: ALEXANDRA BOYD
LeChuck: EARL BOEN
Murray/Skully/Father Pirate: DENNY DELK
Wally: NEIL ROSS
Haggis McMutton: ALAN YOUNG
Edward VanHelgen/Ghost Groom: MICHAEL SORICH
Cutthroat Bill: GREGG BERGER
Kenny Falmouth: GARY COLEMAN
Wharf Rat: JOE NIPOTE
Madame Xima: KATHLEEN FREEMAN
Dinghy Dog: DAVE MADDEN
Captain Blondebeard/Cruff: TERRY MCGOVERN
Captain Rottingham/The Flying Welshman: TOM KANE
Cabana Boy/LaFoot: HARVEY JASON
Lemonhead/Pirate 2: S. SCOTT BULLOCK
Slappy Cromwell/Snowcone Guy: VICTOR RAIDER WEXLER
Griswold Goodsoup: KAY KUTER
King Andre/Pirate 3: DAVE FENNOY
Voodoo Lady: LEILANI JONES WILMORE
Palido Domingo/Pirate 1: GEORGE DEL HOYO
Ghost Bride: MARY KAY BERGMAN
Mr. Fossey: QUINTON FLYNN
Stan: PAT PINNEY
Mort/Stu Boyle/Pirate 4: ROGER BEHR
Pirate 5: GLEN QUINN
Pirate 6: BRENDAN HOLMES
Thin Pirate: CHRIS SENA
Fat Pirate: JAN EDDY

DEUTSCHE VERSION

Lokalisation Monkey Island 3 (A-Z)

Softgold Computerspiele GmbH

Nils Bote	Regie, Übersetzung
Marc Braun	Schnitt
Thomas "Elf" Buchhorn	Schnitt , Qualitätssicherung
Andre Dorfmüller	Qualitätssicherung
Jörg Gräfingholt	Projektleitung, Übersetzung, Schnitt
Andreas Herbertz	Schnitt
Heiko Höpfner	Verpackung / Handbuch
Oliver „1 WO" Jörg	Übersetzung
Stephan „Schnuppi" Kramer	Übersetzung
Lippert Druck & Verlag	Druck
Markus „Merc" Ludolf	Übersetzung, Schnitt
Michael Milan	Qualitätssicherung
Petra Mock	Produktmanager, International Koordination
Michael „Slug" Schievenbusch	Qualitätssicherung
Christian „Chrisse" Schneider	Regie, Casting, Besetzung, Übersetzung, Schnitt, Qualitätssicherung
Antje Sprekeler	Lektorat
Zero	Belichtung
G & G Tonstudios Crew	
Martin Ruiz	Tontechnik
Willi Grossmann	Tontechnik, Geschäftsführung
Thomas Gesell	Tontechnik, Geschäftsführung
Martina Höveler	Terminkoordination (Vielen, vielen Dank für den vielen Kaffee und die unglaubliche Leistung, alle Sprecher so perfekt zu buchen)

Es liehen ihre Stimmen (A-Z): Vittorio Alfieri , Renier Baaken , Rolf Berg , Karin Buchali , Dirk Fenselau, Mathias Haase, Peter Harting , Freddy Homan , Gregor Höppner , Hans-Gerd Kilbinger, Pius Maria Küppers, Kordula Leisse , Axel Ludwig , Norman Matt, Frank Modler , Frauke Poolman Lutz Reichert , Volker Riesch , Wolfgang Rositzka, Stefan Schlehberger, Alexander Schottky, Reinhard Schulat-Rademacher, Karlheinz Tafel, Volker Wolf, Thaddäus Zech

© 1997 LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. *The Curse of Monkey Island* and IMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization. iMUSE U.S. Patent No. 5,315,057. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

© 1997 LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. *The Curse of Monkey Island* and IMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization. iMUSE U.S. Patent No. 5,315,057. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.